日　本　国　特　許　庁
JAPAN PATENT OFFICE

別紙添付の書類に記載されている事項は下記の出願書類に記載されている事項と同一であることを証明する。

This is to certify that the annexed is a true copy of the following application as filed with this Office.

出願年月日 Date of Application:	２００２年１０月１１日
出願番号 Application Number:	特願２００２－２９８９８８
[ST. 10/C]:	［ＪＰ２００２－２９８９８８］
出願人 Applicant(s):	セイコーエプソン株式会社

２００３年　７月　９日

特許庁長官
Commissioner,
Japan Patent Office　太田信一郎

出証番号　出証特２００３－３０５５４４９

【書類名】　特許願
【整理番号】　J0093606
【あて先】　特許庁長官殿
【国際特許分類】　A63F　7/02
【発明者】
　【住所又は居所】　長野県諏訪市大和３丁目３番５号　セイコーエプソン株式会社内
　【氏名】　保坂　俊幸
【特許出願人】
　【識別番号】　000002369
　【氏名又は名称】　セイコーエプソン株式会社
【代理人】
　【識別番号】　100095728
　【弁理士】
　【氏名又は名称】　上柳　雅誉
　【連絡先】　０２６６－５２－３１３９
【選任した代理人】
　【識別番号】　100107076
　【弁理士】
　【氏名又は名称】　藤綱　英吉
【選任した代理人】
　【識別番号】　100107261
　【弁理士】
　【氏名又は名称】　須澤　修
【手数料の表示】
　【予納台帳番号】　013044
　【納付金額】　21,000円
【提出物件の目録】
　【物件名】　明細書　1

【物件名】　図面　1

【物件名】　要約書　1

【包括委任状番号】　0109826

【プルーフの要否】　要

【書類名】　明細書

【発明の名称】　パチンコ台および遊技システム

【特許請求の範囲】

【請求項１】　遊技球の貸出しを管理する貸出し管理部と、前記遊技球を遊技盤の表面側に打ち出す遊技球打出し部および当該打ち出された遊技球が通過可能に当該遊技盤に配設された入賞部を有する遊技機構と、前記遊技球が前記入賞部を通過したときに入賞処理を実行して所定数の当該遊技球を球受けに払い出させ、かつ、当該払い出させた遊技球の数、前記貸出し管理部によって貸し出された遊技球の数、および前記遊技球打出し部によって打ち出された遊技球の数に基づいて保有球数を演算すると共に、当該演算した保有球数に基づいて貯球数情報を生成する制御部と、前記保有球数を表示する保有球数表示部とを備えたパチンコ台であって、

前記制御部によって生成された前記貯球数情報を読出し可能に外部装置に記録させる貯球数記録部を備え、

前記貸出し管理部は、所定の決済方法に従って前記遊技球の貸出し料が決済されたときに当該決済された貸出し料に対応する数の当該遊技球を貸し出す決済貸出し処理と、前記外部装置に記録されている前記貯球数情報に基づいて特定される貯球数の範囲内で前記遊技球を貸し出す貯球貸出し処理とのいずれか選択された処理を実行し、

前記遊技機構は、所定数の前記遊技球を循環使用可能に構成されて、前記入賞部を通過した前記遊技球、遊技球回収口から回収した前記遊技球、および前記球受け内の遊技球を前記遊技球打出し部に供給するパチンコ台。

【請求項２】　前記球受けは、その上面開口部位が透明材料で閉塞され、前記貸出し管理部は、前記貸し出す遊技球を前記球受けに供給する請求項１記載のパチンコ台。

【請求項３】　複数種類の遊技についての各遊技用画像についての各画像情報および当該複数種類の遊技毎に前記遊技用画像の表示手順を示す各表示手順情報を記憶する記憶部と、当該記憶部に記憶されている前記各画像情報および前記表示手順情報に従って前記遊技用画像を表示する画像表示部と、前記複数種類の

遊技のうちからいずれかを選択操作するための操作部とを備え、

前記制御部は、前記選択操作によっていずれかの前記遊技が選択されたときに、当該選択された遊技についての前記表示手順情報を特定可能な特定情報を前記画像表示部に出力し、

前記画像表示部は、前記制御部によって出力された前記特定情報によって特定される前記表示手順情報に従って前記遊技用画像を表示する請求項１または２記載のパチンコ台。

【請求項４】　前記画像表示部は、前記遊技盤にその背面側から前記遊技用画像を投射表示する投射機構と、当該投射機構に対して前記特定情報に基づいて特定した前記表示手順情報に従って前記遊技用画像を投射表示させる表示制御部とを備え、

前記記憶部は、前記各遊技毎の各盤面図柄についての各盤面図柄情報を記憶し、前記表示制御部は、前記特定した表示手順情報に従い、前記選択操作された遊技についての前記盤面図柄および前記遊技用画像を前記投射機構に対して投射表示させる請求項３記載のパチンコ台。

【請求項５】　前記入賞部は、前記遊技盤の前記表面側を落下する前記遊技球を当該表面側で通過させて当該表面側に落下させる孔または切り欠きが形成されると共に、当該遊技球が当該孔または当該切り欠きを通過したときに検出信号を出力する遊技球検出センサを備えている請求項３または４記載のパチンコ台。

【請求項６】　前記遊技盤の前記表面側に突出させられて前記遊技球の前記孔または前記切り欠きへの通過が可能な突出位置と、前記遊技盤内に収納されて前記遊技球の前記孔または前記切り欠きへの通過が阻止される収納位置との間でスライド可能に当該遊技盤に配設された複数の前記入賞部を備え、

前記制御部は、前記選択された遊技に応じて前記各入賞部を前記突出位置または前記収納位置にそれぞれスライドさせる請求項５記載のパチンコ台

【請求項７】　前記遊技盤の前記表面側に移動可能に配設されたゲージを備え、前記制御部は、前記選択された前記遊技に応じて前記ゲージを移動させる請求項３から６のいずれかに記載のパチンコ台。

【請求項８】　前記貸出し管理部は、前記所定の決済方法として、現金、プ

リペイドカードおよび代理決済手段のいずれかを用いて前記貸出し料を受領する前記決済貸出し処理を実行可能に構成されている請求項１から７のいずれかに記載のパチンコ台。

【請求項９】　前記貯球数記録部は、所定の認証用情報に関連付けて前記貯球数情報を前記外部装置に記録させ、

前記貸出し管理部は、前記貯球貸出し処理に際して入力操作された入力情報と前記認証用情報とが一致したときに前記遊技球の貸出しを許容する請求項１から８のいずれかに記載のパチンコ台。

【請求項１０】　前記貯球数記録部は、前記外部装置としてのリムーバブルメディアに対して前記貯球数情報を読出し可能に記録させる請求項１から９のいずれかに記載のパチンコ台。

【請求項１１】　前記貯球数記録部は、通信回線網を介して直接または他の装置を介して前記外部装置に前記貯球数情報を読出し可能に記録させる請求項１から９のいずれかに記載のパチンコ台。

【請求項１２】　請求項１１記載のパチンコ台と、当該パチンコ台に対して前記通信回線網を介して接続可能に構成されて前記貯球数情報を記録する前記外部装置としての中央管理装置とを備えている遊技システム。

【請求項１３】　前記中央管理装置に対して前記通信回線網を介して接続可能に構成されて前記貯球数情報を直接または他の装置を介して当該中央管理装置から読み出し、かつ、当該読み出した貯球数情報によって特定される貯球数の範囲内での景品交換処理を実行して当該交換した景品に対応する貯球数を減じた新たな前記貯球数情報を生成すると共に前記中央管理装置に対して直接または前記他の装置を介して当該生成した新たな貯球数情報を記録させる景品交換処理装置を備えている請求項１２記載の遊技システム。

【請求項１４】　前記パチンコ台は、照明設備が設置されて利用者が入室可能に構成されると共に移動設置可能に構成された箱体内に設置されている請求項１２または１３記載のパチンコシステム。

【発明の詳細な説明】

【０００１】

【発明の属する技術分野】

本発明は、遊技球の入賞に応じて所定数の遊技球が払い出されるパチンコ台、および払い出された遊技球の数（貯球数）の範囲内で景品交換可能に構成された遊技システムに関するものである。

【０００２】

【従来の技術】

この種のパチンコ台（一例として、特開２０００－２９６２２２号公報に開示されているパチンコ機）は、一般的には、パチンコ店内に設置されている。この従来のパチンコ台による遊技に際しては、まず、例えばパチンコ球を借り入れるためのプリペイドカードを購入する。次に、所望のパチンコ台の前に座り、球貸し機のカード挿入口にプリペイドカードを挿入して所望数のパチンコ球を借り入れた後にハンドルを操作する。この際には、パチンコ台の打出し部がハンドルの操作状態に応じた強さでパチンコ球を打ち出す。これにより、打出し部によって打ち出されたパチンコ球が遊技盤の表面を移動（落下）する。この際に、パチンコ球が入賞口に入賞したときには、遊技盤の中央部に配設されている表示部内のリールが回転させられて、このリールが大当たり状態で停止表示されたときに大入賞口が開扉される。また、開扉されている大入賞口にパチンコ球が入賞した際には、予め規定されている数のパチンコ球が球受けに払い出される。

【０００３】

この場合、従来のパチンコ台では、固定された一種類のゲームのみを楽しむことができる。したがって、それまで遊技していたパチンコ台とはゲームの種類が異なるパチンコ台で遊技する際には、球受け内のパチンコ球を球箱に回収して計数機まで運び、計数機によって出球数をカウントする。その後、所望のパチンコ台においてパチンコ球を借り入れて、上記と同様にしてハンドルを操作する。これにより、異なるゲームのパチンコ台で遊技を行うことができる。また、遊技終了時には、球受け内のパチンコ球を球箱に回収して計数機まで運び、計数機によって出球数をカウントする。この際に、計数機は、投入されたパチンコ球の数をカウントしてプリンタに印刷させる。この後、利用者は、計数機によって印刷された紙片（出球数が印刷された印刷物）を景品交換所に提示することにより、出

球数の範囲内で所望の景品と交換する。

【０００４】

【特許文献１】

特開２０００－２９６２２２号公報

【０００５】

【発明が解決しようとする課題】

ところが、この従来のパチンコ台には、以下の問題点がある。すなわち、このパチンコ台は、球貸し機や球搬送機構などと共にパチンコ店内に設置されている。したがって、パチンコ台で遊技するためには、当然のことながらパチンコ店に足を運ぶ必要がある。一方、パチンコ愛好家は、電車の待ち時間や、食後の休憩時間中など、いつでも気軽にパチンコ台で遊技を楽しみたいという願望を持っている。しかしながら、従来のパチンコ台では、パチンコ球を搬送するための球搬送機構等の大掛かりな設備が必要となっている。したがって、駅構内や食堂等にパチンコ台を簡易に設置することができないため、従来のパチンコ台には、パチンコ愛好家の願望を満たすことができないという問題点がある。また、従来のパチンコ台では、異なるゲームのパチンコ台で遊技する際に、球受け内のパチンコ球を球箱に回収して計数機まで運んでカウントしなくてはならない。このため、従来のパチンコ台には、ゲームの種類が異なる各種パチンコ台で楽しむ際に、出球の計数作業が煩雑であるという問題点もある。

【０００６】

本発明は、かかる問題点に鑑みてなされたものであり、駅構内や食堂等に簡易に設置し得るパチンコ台および遊技システムを提供することを主目的とする。また、１台で複数種類の遊技が可能なパチンコ台および遊技システムを提供することを他の目的とする。

【０００７】

【課題を解決するための手段】

上記目的を達成すべく本発明に係るパチンコ台は、遊技球の貸出しを管理する貸出し管理部と、前記遊技球を遊技盤の表面側に打ち出す遊技球打出し部および当該打ち出された遊技球が通過可能に当該遊技盤に配設された入賞部を有する遊

技機構と、前記遊技球が前記入賞部を通過したときに入賞処理を実行して所定数の当該遊技球を球受けに払い出させ、かつ、当該払い出させた遊技球の数、前記貸出し管理部によって貸し出された遊技球の数、および前記遊技球打出し部によって打ち出された遊技球の数に基づいて保有球数を演算すると共に、当該演算した保有球数に基づいて貯球数情報を生成する制御部と、前記保有球数を表示する保有球数表示部とを備えたパチンコ台であって、前記制御部によって生成された前記貯球数情報を読出し可能に外部装置に記録させる貯球数記録部を備え、前記貸出し管理部は、所定の決済方法に従って前記遊技球の貸出し料が決済されたときに当該決済された貸出し料に対応する数の当該遊技球を貸し出す決済貸出し処理と、前記外部装置に記録されている前記貯球数情報に基づいて特定される貯球数の範囲内で前記遊技球を貸し出す貯球貸出し処理とのいずれか選択された処理を実行し、前記遊技機構は、所定数の前記遊技球を循環使用可能に構成されて、前記入賞部を通過した前記遊技球、遊技球回収口から回収した前記遊技球、および前記球受け内の遊技球を前記遊技球打出し部に供給する。

【０００８】

また、本発明に係るパチンコ台は、上記のパチンコ台において、前記球受けは、その上面開口部位が透明材料で閉塞され、前記貸出し管理部は、前記貸し出す遊技球を前記球受けに供給する。

【０００９】

さらに、本発明に係るパチンコ台は、上記のパチンコ台において、複数種類の遊技についての各遊技用画像についての各画像情報および当該複数種類の遊技毎に前記遊技用画像の表示手順を示す各表示手順情報を記憶する記憶部と、当該記憶部に記憶されている前記各画像情報および前記表示手順情報に従って前記遊技用画像を表示する画像表示部と、前記複数種類の遊技のうちからいずれかを選択操作するための操作部とを備え、前記制御部は、前記選択操作によっていずれかの前記遊技が選択されたときに、当該選択された遊技についての前記表示手順情報を特定可能な特定情報を前記画像表示部に出力し、前記画像表示部は、前記制御部によって出力された前記特定情報によって特定される前記表示手順情報に従って前記遊技用画像を表示する。

【００１０】

また、本発明に係るパチンコ台は、上記のパチンコ台において、前記画像表示部は、前記遊技盤にその背面側から前記遊技用画像を投射表示する投射機構と、当該投射機構に対して前記特定情報に基づいて特定した前記表示手順情報に従って前記遊技用画像を投射表示させる表示制御部とを備え、前記記憶部は、前記各遊技毎の各盤面図柄についての各盤面図柄情報を記憶し、前記表示制御部は、前記特定した表示手順情報に従い、前記選択操作された遊技についての前記盤面図柄および前記遊技用画像を前記投射機構に対して投射表示させる。

【００１１】

さらに、本発明に係るパチンコ台は、上記のパチンコ台において、前記入賞部は、前記遊技盤の前記表面側を落下する前記遊技球を当該表面側で通過させて当該表面側に落下させる孔または切り欠きが形成されると共に、当該遊技球が当該孔または当該切り欠きを通過したときに検出信号を出力する遊技球検出センサを備えている。

【００１２】

また、本発明に係るパチンコ台は、上記のパチンコ台において、前記遊技盤の前記表面側に突出させられて前記遊技球の前記孔または前記切り欠きへの通過が可能な突出位置と、前記遊技盤内に収納されて前記遊技球の前記孔または前記切り欠きへの通過が阻止される収納位置との間でスライド可能に当該遊技盤に配設された複数の前記入賞部を備え、前記制御部は、前記選択された遊技に応じて前記各入賞部を前記突出位置または前記収納位置にそれぞれスライドさせる。

【００１３】

さらに、本発明に係るパチンコ台は、上記のパチンコ台において、前記遊技盤の前記表面側に移動可能に配設されたゲージを備え、前記制御部は、前記選択された前記遊技に応じて前記ゲージを移動させる。

【００１４】

また、本発明に係るパチンコ台は、上記のパチンコ台において、前記貸出し管理部は、前記所定の決済方法として、現金、プリペイドカードおよび代理決済手段のいずれかを用いて前記貸出し料を受領する前記決済貸出し処理を実行可能に

構成されている。この場合、本発明における代理決済手段には、遊技者が所有する携帯電話の通話料と共に遊技球の貸出料が決済される済手段や、クレジットカード等の各種の代理決済手段が含まれる。

【００１５】

さらに、本発明に係るパチンコ台は、上記のパチンコ台において、前記貯球数記録部は、所定の認証用情報に関連付けて前記貯球数情報を前記外部装置に記録させ、前記貸出し管理部は、前記貯球貸出し処理に際して入力操作された入力情報と前記認証用情報とが一致したときに前記遊技球の貸出しを許容する。

【００１６】

また、本発明に係るパチンコ台は、上記のパチンコ台において、前記貯球数記録部は、前記外部装置としてのリムーバブルメディアに対して前記貯球数情報を読出し可能に記録させる。

【００１７】

さらに、本発明に係るパチンコ台は、上記のパチンコ台において、前記貯球数記録部は、通信回線網を介して直接または他の装置を介して前記外部装置に前記貯球数情報を読出し可能に記録させる。

【００１８】

また、本発明に係る遊技システムは、上記のパチンコ台と、当該パチンコ台に対して前記通信回線網を介して接続可能に構成されて前記貯球数情報を記録する前記外部装置としての中央管理装置とを備えている。

【００１９】

また、本発明に係る遊技システムは、上記の遊技システムにおいて、前記中央管理装置に対して前記通信回線網を介して接続可能に構成されて前記貯球数情報を直接または他の装置を介して当該中央管理装置から読み出し、かつ、当該読み出した貯球数情報によって特定される貯球数の範囲内での景品交換処理を実行して当該交換した景品に対応する貯球数を減じた新たな前記貯球数情報を生成すると共に前記中央管理装置に対して直接または前記他の装置を介して当該生成した新たな貯球数情報を記録させる景品交換処理装置を備えている。

【００２０】

さらに、本発明に係る遊技システムは、上記の遊技システムにおいて、前記パチンコ台は、照明設備が設置されて利用者が入室可能に構成されると共に移動設置可能に構成された箱体内に設置されている。

【００２１】

【発明の実施の形態】

以下、添付図面を参照して、本発明に係るパチンコ台および遊技システムの好適な実施の形態について説明する。

【００２２】

最初に、遊技システムＳ１の構成について、図面を参照して説明する。

【００２３】

遊技システムＳ１は、図１に示すように、複数のパチンコ台１，１・・、中央管理装置２、交換所設備３、ウェブサーバ４および利用者宅設備５を備えて構成されている。この場合、パチンコ台１は、空調設備、照明設備および音響設備（図示せず）が設置されると共に利用者が入室可能に構成されてパチンコ専用の個室を提供するパチンコボックス（本発明における箱体。図示せず）内に設置されている。この場合、パチンコボックスは、例えば１台から３台程度のパチンコ台１が設置された状態で移動設置可能に構成されている。また、パチンコボックスは、例えば、駅構内、食堂およびデパートメントストアなどの任意の場所に設置される。なお、同図には、５つのパチンコ台１，１・・、１つの交換所設備３、および１つの利用者宅設備５を図示しているが、実際には、さらに多数のパチンコ台１，１・・、多数の交換所設備３，３・・、および多数の利用者宅設備５，５・・を備えている。

【００２４】

パチンコ台１は、一例として、抽選によって「大当たり」が生じる「セブン機」タイプのパチンコ台であって、遊技盤３１の背面に投射光Ｌ（図４参照）を投射することによって表示画像Ｇ（例えば、図３に示す大地および富士山を含む盤面図柄Ｇｂと、数字の「１２３」等からなる遊技用画像Ｇｙ）を遊技盤３１に表示可能に構成されている。具体的には、このパチンコ台１は、図２に示すように、貸出し管理部１１、遊技機構１２、表示装置１３、保有球数表示部１４、操作

部１５、主制御部１６、データ通信部１７、主記憶部１８および人感センサ１９を備えて構成されている。

【００２５】

貸出し管理部１１は、カードリーダ２１、現金計数機２２、操作部２３および搬送機構２４を備え、主制御部１６と相俟って本発明における貸出し管理部を構成する。この貸出し管理部１１は、図３に示すように、パチンコ台１の例えば右端部に配置されている。カードリーダ２１は、遊技システムＳ１の利用者に対して個別的に付与された会員番号に関する会員番号データが記録された会員証ＭＣ（図１参照。一例として、磁気カードおよびＩＣカード等）や、クレジットカード（本発明における代理決済手段の一例）等から各種情報を読み出し可能に構成されている。現金計数機２２は、硬貨投入口および紙幣投入口から投入された硬貨または紙幣（以下、区別しないときには「現金」ともいう）を計数して、その金額に関する金額データを出力すると共に、受領した現金を回収する。操作部２３は、数字の「０」から「９」を入力する入力ボタンや、ＯＫボタン、キャンセル（「Ｃ」）ボタンなどの各種操作ボタンが配列されて構成されている。搬送機構２４は、主制御部１６によってパチンコ球Ｂ（本発明における遊技球。図６参照。）の貸出しが許容されたときに、格納部３７（図３参照）から所定数のパチンコ球Ｂ，Ｂ・・を搬送して球受け３６（図３参照）に放出する。

【００２６】

遊技機構１２は、図４に示すように、遊技盤３１、打出し部３２、ゲージ３３（図３参照）、入賞部３４（図３参照）、大入賞口（アタッカー）３５、球受け３６および格納部３７を備えている。遊技盤３１は、その表面３１ａをパチンコ球Ｂが移動（落下）可能に全体として平板状に形成されると共に、最下端部に落下したパチンコ球Ｂを回収するための回収口３１ｂが開口されている。また、遊技盤３１は、その背面（スクリーンフィルム５２）に投射表示された表示画像Ｇを視認可能とするために光透過性樹脂によって形成されると共に、複数の釘、風車（図３参照）、ゲージ３３，３３・・、入賞部３４，３４・・および大入賞口３５などが取り付けられている。また、遊技盤３１の正面には、透明なガラス板３８ａが嵌め込まれた正面扉３８が配設されている。打出し部３２は、本発明に

おける遊技球打出し部に相当し、図３に示すように、パチンコ台１の筐体内における例えば左下に配置されて格納部３７に格納されているパチンコ球Ｂを主制御部１６の制御下で遊技盤３１の表面３１ａに打ち出す。ゲージ３３は、２本１組で遊技盤３１の表面３１ａに回動（移動）可能に取り付けられて、図外の移動機構によって回動させられることにより、両ゲージ３３，３３の上端部側の間隙を変化させられる。

【００２７】

入賞部３４は、打出し部３２によって打ち出されて遊技盤３１の表面３１ａを落下するパチンコ球Ｂを落下方向に沿って通過可能に構成されている。具体的には、図５に示すように、入賞部３４は、例えば樹脂によって全体として直方体状に形成されると共にパチンコ球Ｂの直径よりもやや大径で円形の孔３４Ｈが先端部側に形成されて構成されている。また、孔３４Ｈの周囲には、孔３４Ｈを通過するパチンコ球Ｂを検出して検出信号Ｓを出力するコイル（本発明における遊技球検出センサ）３４Ｌが埋設されている。この場合、コイル３４Ｌのリード線は、遊技盤３１およびスクリーンフィルム５２と、スクリーンフィルム５２の背面に貼付された透明配線フィルム（図示せず）とにそれぞれ連通形成された孔を貫通させられて、その先端部が透明配線フィルム上の配線を介して主制御部１６に接続されている。

【００２８】

この入賞部３４は、遊技盤３１に対して奥側と手前側との間でスライド可能に取り付けられて、図示しない移動機構によって進退動（スライド）させられる。この場合、図６に示すように、遊技盤３１の表面３１ａ側に突出させられた状態（本発明における「突出位置」に移動させられた状態。以下、「突出状態」ともいう）では、入賞部３４は、パチンコ台１における入賞口（スタートチャッカー）として機能して、パチンコ球Ｂが孔３４Ｈを通過した際に、コイル３４Ｌが検出信号Ｓを主制御部１６に出力する。また、図７に示すように、入賞部３４は、その正面側の側面が遊技盤３１の表面３１ａと面一となるように収納された状態（本発明における「収納位置」に移動させられた状態。以下、「収納状態」ともいう）では、入賞口として機能が停止させられると共に、正面側の側面が遊技盤

３１の一部を構成する。なお、複数の入賞部３４，３４・・のうちのいずれの入賞部３４を突出状態または収納状態とするかは、主制御部１６が、利用者によって選択されたゲームに応じて決定する。

【００２９】

大入賞口３５は、後述するように大当たり状態の際に主制御部１６によって開扉される。球受け３６は、図４に示すように、複数のパチンコ球Ｂ，Ｂ・・を収容可能に構成されると共に、その上面開口部位が透明なガラス板３６ａ（本発明における透明材料）によって閉塞されている。この球受け３６には、貸出し管理部１１によって貸し出されたパチンコ球Ｂ，Ｂ・・が放出されると共に、大入賞口３５にパチンコ球Ｂが入賞したときに、所定数のパチンコ球Ｂ，Ｂ・・が払い出される。格納部３７は、回収口３１ｂから回収されたパチンコ球Ｂ，Ｂ・・、大入賞口３５に入賞したパチンコ球Ｂ，Ｂ・・、および球受け３６内のパチンコ球Ｂ，Ｂ・・が落下可能にパチンコ台１の筐体内に配設されて、所定数のパチンコ球Ｂ，Ｂ・・を格納する。この場合、このパチンコ台１では、複数のパチンコ球Ｂ，Ｂ・・をそのパチンコ台１内で循環使用する。具体的には、このパチンコ台１では、パチンコ球Ｂ，Ｂ・・の払い出し（出球の放出）に際して、所定数のパチンコ球Ｂ，Ｂ・・が格納部３７から球受け３６に搬送機構２４によって搬送されて放出される。また、従来のパチンコ台とは異なり、打出し部３２による打ち出しに際しては、１個のパチンコ球Ｂが球受け３６から格納部３７内に落下させられると共に、１個のパチンコ球Ｂが格納部３７から打出し部３２に供給されて打ち出される。

【００３０】

表示装置１３は、本発明における画像表示部に相当し、図２に示すように、画像表示光学部４１、表示制御部４２、ＲＡＭ４３、表示手順データ記憶部４４、画像データ記憶部４５およびＶＲＡＭ４６を備えている。画像表示光学部４１は、図４に示すように、プロジェクタユニット５１、スクリーンフィルム５２、ミラー５３およびフレネルレンズ５４を備えている。プロジェクタユニット５１は、本発明における投射機構に相当し、パチンコ台１の筐体内における底面寄りの位置に配設されて、表示制御部４２によって出力された表示用画像データＤｇに

基づいて表示画像Ｇを表示するための投射光Ｌを例えば上向きに射出する。具体的には、プロジェクタユニット５１は、例えば、光源ランプと、光源ランプによって射出された投射光（白色光）を表示画像Ｇに応じた陰影や着色が施された投射光Ｌに変調するための変調手段（一例として、液晶パネル、入射側偏光板および射出側偏光板を備えた液晶ライトバルブ）と、投射光Ｌを拡大して投射する投射レンズ（いずれも図示せず）とを備えて構成されている。

【００３１】

スクリーンフィルム５２は、上記したように、遊技盤３１の背面に貼付されている。このスクリーンフィルム５２は、一例として、プロジェクタユニット５１によって射出された投射光Ｌを受光して拡散させることにより、表示画像Ｇを結像する。ミラー５３は、遊技盤３１の背面側に配設され、プロジェクタユニット５１によって射出された投射光Ｌをスクリーンフィルム５２に向けて反射する。フレネルレンズ５４は、ミラー５３およびスクリーンフィルム５２の間に配設されて、プロジェクタユニット５１によって射出された投射光Ｌを平行光（広義の意味の平行光）に変換してスクリーンフィルム５２に投射させる。

【００３２】

表示制御部４２は、画像表示専用の制御部であって、主制御部１６によって出力されたコマンドＣに従って各種画像表示処理を実行することにより、表示画像Ｇ、貸出し方法選択用画面６１（図８参照）、認証用画面６２（図９参照）およびゲーム選択用画面６３（図１０参照）などを表示させるための表示用画像データＤｇを生成してプロジェクタユニット５１に出力する。ＲＡＭ４３は、表示制御部４２の演算結果などを一時的に記憶する。表示手順データ記憶部４４は、画像データ記憶部４５と相俟って本発明における記憶部を構成し、表示用画像データＤｇの生成時に使用する画像データの指定、画像を表示させる表示画面上の位置および表示時間の指定などが記述された表示手順データＤｓ（本発明における表示手順情報）や、表示制御部４２の動作プログラムなどを記憶する。この場合、このパチンコ台１では、後述するように一例として２種類のゲーム（本発明における複数種類の遊技）を選択可能に構成されている。このため、表示手順データ記憶部４４は、「ゲーム１」に関する表示手順データＤｓと、「ゲーム２」に

関する表示手順データＤｓとを記憶している。画像データ記憶部４５は、各ゲーム毎の表示用画像データＤｇを生成するための各種画像データＤｐ，Ｄｐ（本発明における画像情報。この場合、富士山、大地、および数字などの画像に関する画像データ）を記憶する。ＶＲＡＭ４６は、表示制御部４２によって生成される表示用画像データＤｇを記憶する。

【００３３】

保有球数表示部１４は、主制御部１６の制御下で、貸出し管理部１１によって貸し出されたパチンコ球Ｂ，Ｂ・・の数と、入賞時に球受け３６に払い出されたパチンコ球Ｂ，Ｂ・・の数との合計から打出し部３２によって打ち出されたパチンコ球Ｂ，Ｂ・・の数を減じたパチンコ球Ｂ，Ｂ・・の数（以下「保有球数」ともいう）を表示する。操作部１５は、図３に示すように、後述する貸出し方法の選択時等にカーソル６０（図８参照）によって選択されている項目を選択するための選択ボタン１５ａおよび取消ボタン１５ｂと、打出し部３２によるパチンコ球Ｂの打ち出しの強さを調整すると共に貸出し方法選択用画面６１等においてカーソル６０の移動を操作するためのハンドル１５ｃとを備えている。

【００３４】

主制御部１６は、本発明における制御部に相当し、貸出し管理部１１、遊技機構１２、表示装置１３、保有球数表示部１４およびデータ通信部１７を統括的に制御する。また主制御部１６は、貸出し管理部１１の現金計数機２２に現金が投入されたときに投入金額に応じた数のパチンコ球Ｂ，Ｂ・・の貸出しを実行する決済貸出し処理、中央管理装置２に記録されている貯球数データ（貯球数情報）Ｄｂによって特定される貯球数の範囲内でパチンコ球Ｂ，Ｂ・・を貸し出す貯球貸出し処理を実行する。また、主制御部１６は、入賞部３４によって検出信号Ｓが出力されたとき（すなわち、パチンコ球Ｂが孔３４Ｈを通過したとき）に表示装置１３に対して遊技用画像Ｇｙのスクロール表示を実行させると共に、所定の条件が満たされたとき（この場合、遊技用画像Ｇｙが大当たり状態で停止表示されたとき）に大入賞口３５を開扉させる。さらに、主制御部１６は、大入賞口３５にパチンコ球Ｂが入賞したときに搬送機構２４に対して所定数のパチンコ球Ｂ，Ｂ・・を球受け３６に払い出させる（本発明における入賞処理）。

【００３５】

また、主制御部１６は、貸出し管理部１１によって貸し出されたパチンコ球Ｂ，Ｂ・・の数と、入賞処理時に球受け３６に払い出させたパチンコ球Ｂ，Ｂ・・の数との合計から打出し部３２によって打ち出させたパチンコ球Ｂ，Ｂ・・の数を減じて保有球数を演算して、その演算結果に基づいて保有球数表示部１４に対して保有球数を表示させると共に、遊技終了時（後述するように、取消ボタン１５ｂが操作されたとき）に、その時点の保有球数に基づいて貯球数データＤｂを生成する。さらに、主制御部１６は、カードリーダ２１に対して会員証ＭＣから読み出させた会員番号データと、操作部２３に対してボタン操作によって入力された暗証番号に基づく暗証番号データとから認証用データＤｃ（本発明における認証用情報）を生成する。また、主制御部１６は、遊技状態に応じて各種のコマンドＣを表示装置１３に出力することによって各種の表示画像Ｇ，Ｇ・・を表示装置１３に表示させる。

【００３６】

データ通信部１７は、主制御部１６と相俟って本発明における貯球数記録部を構成し、主制御部１６による貯球貸出し処理に際して貯球数データＤｂおよび認証用データＤｃを中央管理装置２から通信回線網Ｎを介して読み出す（受信する）と共に、遊技終了に際して主制御部１６の制御下で貯球数データＤｂおよび認証用データＤｃを中央管理装置２に通信回線網Ｎを介して送信する。この場合、通信回線網Ｎは、有線通信回線網や無線通信回線網などの各種通信回線網が含まれる。主記憶部１８は、主制御部１６の動作プログラムや、後述するゲーム１，２毎のゲームデータなどを記憶する。人感センサ１９は、図３に示すように、パチンコ台１の正面パネルに配設されて、パチンコ台１の正面に利用者等が存在するときにその旨を報知する検出信号を主制御部１６に出力する。

【００３７】

一方、中央管理装置２は、本発明における外部装置の一例であって、各パチンコ台１，１・・、交換所設備３および利用者宅設備５によって送信される貯球数データＤｂを認証用データＤｃに関連付けて例えば内蔵のハードディスクドライブに記録する。また、中央管理装置２は、両データＤｂ，Ｄｃの出力を指示され

たときに、各パチンコ台１，１・・、交換所設備３および利用者宅設備５に対して貯球数データＤｂを認証用データＤｃに関連付けて送信する。この場合、この中央管理装置２は、一例としてこの遊技システムＳ１の管理会社によって管理されている。交換所設備３は、貯球数の範囲内で利用者の所望する景品に交換する景品交換所に設置された設備であって、通信回線網Ｎを介して中央管理装置２に接続可能に構成された管理用端末３ａを備えている。管理用端末３ａは、本発明における景品交換処理装置の一例であって、会員証ＭＣから会員番号データを読み出すカードリーダと、利用者に対して暗証番号を入力させる操作部と（共に図示せず）とが接続されている。この管理用端末３ａは、中央管理装置２から貯球数データＤｂおよび認証用データＤｃを受信すると共に、その貯球数データＤｂに基づいて特定した貯球数から景品交換に使用した貯球数を減じて新たな貯球数データＤｂを生成して認証用データＤｃに関連付けて中央管理装置２に送信する。

【００３８】

ウェブサーバ４は、一例としてこの遊技システムＳ１の管理会社によって運営されるホームページに関する各種ディジタルコンテンツを記憶する。このウェブサーバ４は、中央管理装置２から最新の各貯球数データＤｂ，Ｄｂ・・を各認証用データＤｃ，Ｄｃ・・に関連付けて受信して、所定の条件が満たされたインターネット接続端末に貯球数等の情報を提供する。また、ウェブサーバ４には、景品交換所に用意されている各種景品と同様の景品についての画像データが、その景品と交換するのに必要とされる貯球数と共に記憶されている。利用者宅設備５は、前述した会員証ＭＣを所有する者（利用者）の自宅等に設置された設備であって、インターネットを介してウェブサーバ４に接続可能なパーソナルコンピュータ５ａ（インターネット接続端末）を備えている。この場合、パーソナルコンピュータ５ａは、本発明における景品交換処理装置の他の一例であって、ウェブサーバ４に登録されているホームページ上で利用者が獲得している貯球数の範囲内での景品交換手続きを実行する。なお、パーソナルコンピュータ５ａは、この遊技システムＳ１専用の端末に限定されるものでなく、利用者が使用可能な各種のインターネット接続端末が含まれる。

【００３９】

次に、遊技システムＳ１の利用方法について、図面を参照して説明する。

【００４０】

この遊技システムＳ１の利用に際しては、利用者は、まず、管理会社に対して会員証ＭＣの発行を依頼する。この際には、利用者の住所、氏名および電話番号などに関する各種データと共に、その利用者に対して個別的に付与される会員番号についての会員番号データと、その会員番号データに関連付けられた暗証番号データとが中央管理装置２に登録（記録）される。また、利用者に対して発行される会員証ＭＣには、利用者に対して付与された会員番号が刻印されると共に、中央管理装置２に登録された会員番号データと同様の会員番号データが記録される。この会員証ＭＣを携帯することにより、駅構内や食堂等に設置されている各パチンコ台１（パチンコボックス）による遊技が可能となる。

【００４１】

次に、利用者が例えば駅構内に設置されたパチンコボックスのパチンコ台１による遊技を所望する際には、パチンコボックス内に入室して椅子に着席する。この際には、人感センサ１９によって主制御部１６に検出信号が出力され、これに応じて、主制御部１６は、表示装置１３に対して図８に示す貸出し方法選択用画面６１を表示させる旨を指示するコマンドＣを出力する。これに応じて、表示装置１３では、表示制御部４２がコマンドＣによる指示に従って貸出し方法選択用画面６１を表示するための表示用画像データＤｇを生成してプロジェクタユニット５１に対して遊技盤３１（スクリーンフィルム５２）に投射表示させる。なお、貸出し方法選択用画面６１などを表示させるためのメッセージデータは表示画像Ｇ用の画像データＤｐと共に画像データ記憶部４５に記憶されている。

【００４２】

この貸出し方法選択用画面６１には、新規のプレー（現金、プリペイドカードおよびクレジットカード等を利用してパチンコ球Ｂの貸出し料を決済して借り入れる方法）と、貯球を使用したプレー（今回のプレー以前に獲得した貯球を使用する方法）とを選択するめの選択候補（この場合、「新規プレー」および「貯球の使用」の２つの選択候補）が表示されると共に、いずれかの選択候補を選択す

るためのカーソル６０が表示される。なお、同図では「貯球の使用」にカーソル６０が重ね合わされた状態の貸出し方法選択用画面６１を図示しているが、貸出し方法選択用画面６１が表示された当初には、「新規プレー」にカーソル６０が重ね合わされている。次に、利用者は、ハンドル１５ｃおよび選択ボタン１５ａを操作することにより、「新規プレー」および「貯球の使用」のいずれかを選択する。具体的には、例えば現金等によって貸出し料を決済してパチンコ球Ｂ，Ｂ・・を借り入れる際には、「新規プレー」にカーソル６０が重ね合わされている状態で選択ボタン１５ａを操作する。この際には、後述するように所定の認証処理を行った後に、現金、プリペイドカードおよびクレジットカード等のいずれかによって貸出し料を決済する。この際に、貸出し管理部１１は、利用者によって投入された現金等に対応する数のパチンコ球Ｂ，Ｂ・・を貸し出す。

【００４３】

一方、貯球を使用してプレーを開始する際には、利用者は、ハンドル１５ｃを右回しに操作して「貯球の使用」にカーソル６０が重ね合わせた後に、選択ボタン１５ａを操作する。この場合、今回のプレー以前にこの遊技システムＳ１によって遊技して貯球を獲得しているときには、その貯球数が中央管理装置２に記録されている。したがって、利用者は、獲得している貯球数の範囲内でパチンコ球Ｂ，Ｂ・・を借り入れて遊技を開始することができる。なお、貯球数の中央管理装置２に対する記録の手順等については後に詳述する。次に、貯球の使用が選択されたときには、主制御部１６の制御下で図９に示す認証用画面６２が表示装置１３によって遊技盤３１に表示される。この際に、利用者は、携帯している会員証ＭＣを貸出し管理部１１のカードリーダ２１に挿入すると共に、操作部２３の操作ボタンを操作して暗証番号を入力する。これに応じて、主制御部１６は、カードリーダ２１によって会員証ＭＣから読み出された会員番号データと入力された暗証番号とに基づいて認証用データＤｃを生成して、データ通信部１７に対して中央管理装置２に通信回線網Ｎを介して送信させる。

【００４４】

この際に、中央管理装置２は、パチンコ台１によって送信された認証用データＤｃを受信したときに、認証用データＤｃ内の会員番号に合致する貯球数データ

Ｄｂが存在するか否かを判別し、存在するときには、その会員番号に関連付けられている暗証番号と、認証用データＤｃ内の暗証番号とが一致するか否かを判別する。また、両暗証番号が一致したときには、受信した認証用データＤｃ内の会員番号に関連付けられている貯球数データＤｂを読み出して、通信回線網Ｎを介してパチンコ台１に送信する。なお、認証用データＤｃ内の会員番号に合致する貯球数データＤｂが存在しないとき、または、両暗証番号が一致しないときには、中央管理装置２は、その旨をパチンコ台１に報知する。この際には、パチンコ台１では、「あなたの貯球が登録されていません」とのエラーメッセージを表示した後に、貸出し方法選択用画面６１を投射表示させる。一方、中央管理装置２によって貯球数データＤｂが送信されたときには、主制御部１６は、その貯球数データＤｂによって特定される貯球数の範囲内で、貸出し管理部１１に対して、例えば１００個のパチンコ球Ｂ，Ｂ・・を貸し出させる。この際に、貸出し管理部１１では、搬送機構２４が１００個のパチンコ球Ｂ，Ｂ・・を格納部３７から搬送して球受け３６に放出する。また、主制御部１６は、保有球数表示部１４に「０００００１００」を表示させ、球受け３６内のパチンコ球Ｂ，Ｂ・・の数（保有球数）が１００個である旨を利用者に報知する。なお、保有球数表示部１４に表示されている保有球数は、後に打出し部３２によって遊技盤３１上に打ち出される都度、１つずつ減算表示され、大当たり時などに払い出されたときには、その数だけ加算表示される。

【００４５】

次に、主制御部１６は、表示装置１３に対して所定のコマンドＣを出力することにより、図１０に示すゲーム選択用画面６３を表示させる。このゲーム選択用画面６３は、パチンコ台１によって遊技可能な２種類のゲームのいずれかを利用者に選択させるための画面であって、同図に示すように、「ゲーム１」および「ゲーム２」といった選択候補と、いずれかの選択候補を選択するためのカーソル６０とが表示される。この際に、そのままの表示状態で選択ボタン１５ａを操作することによって「ゲーム１」が選択され、ハンドル１５ｃを右側に操作した後（カーソル６０を「ゲーム２」に重ね合わせた後）に選択ボタン１５ａを操作することによって「ゲーム２」が選択される。この場合、「ゲーム１」が選択され

たときには、主制御部１６は、図３に示すように、主記憶部１８に記憶されているゲームデータに基づいて、各入賞部３４，３４・・のうちのゲーム１に関連付けられた入賞部３４，３４を突出状態にスライドさせると共に、ゲージ３３，３３・・を予め規定された位置に移動（回転）させる。なお、同図では、突出状態にスライドさせられた入賞部３４を実線で図示すると共に、収納状態の入賞部３４を破線で図示している。同時に、主制御部１６は、ゲーム１についての表示画像Ｇを表示させる旨を指示するコマンドＣ（本発明における特定情報）を表示装置１３に出力する。

【００４６】

これに応じて、表示装置１３では、表示制御部４２が、表示画像Ｇを表示させるための表示用画像データＤｇの生成に必要な画像データＤｐ，Ｄｐ・・を画像データ記憶部４５から読み込む。次に、表示制御部４２は、読み込んだ画像データＤｐ，Ｄｐ・・にそれぞれ対応する画像をＶＲＡＭ４６の仮想平面上に仮想的に描画する（画像データＤｐを記憶させる）ことによってＶＲＡＭ４６内に表示用画像データＤｇを生成する。続いて、表示制御部４２は、ＶＲＡＭ４６内の表示用画像データＤｇをプロジェクタユニット５１に出力し、以下、新たなコマンドＣが入力されるまで、この画像表示処理を繰り返し実行する。一方、プロジェクタユニット５１は、出力された表示用画像データＤｇに基づいて表示画像Ｇを表示するための投射光Ｌを射出する。この際に、プロジェクタユニット５１によって射出された投射光Ｌは、ミラー５３によって反射されてフレネルレンズ５４によって平行光に変換される。これにより、図３に示すように、盤面図柄Ｇｂに遊技用画像Ｇｙが重ね合わされたゲーム１用の表示画像Ｇがスクリーンフィルム５２によって結像されて遊技可能な状態となる。この後、利用者がハンドル１５ｃを操作することにより、球受け３６内のパチンコ球Ｂ，Ｂ・・（実際には、格納部３７内のパチンコ球Ｂ，Ｂ・・）が打ち出される。

【００４７】

この際に、打出し部３２によって打ち出されたパチンコ球Ｂは、遊技盤３１上の釘との衝突によって移動方向や回転方向を複雑に変えつつその表面３１ａを上部から下部に向かって落下する。この場合、入賞部３４の孔３４Ｈを通過せずに

遊技盤３１の下端部まで落下したパチンコ球Ｂは、回収口３１ｂから回収されて格納部３７に格納される。一方、入賞部３４の孔３４Ｈをパチンコ球Ｂが通過した際には、コイル３４Ｌがパチンコ球Ｂの通過を検出して主制御部１６に検出信号Ｓを出力する。この場合、コイル３４Ｌが孔３４Ｈの外周に沿って配設されているため、パチンコ球Ｂがコイル３４Ｌの中央部を通過する結果、パチンコ球Ｂが確実に検出される。したがって、入賞部３４の近傍（孔３４Ｈ以外）を通過したパチンコ球Ｂが誤って検出される事態を回避することができる。また、入賞部３４を通過したパチンコ球Ｂは、遊技盤３１の下端部まで落下して回収口３１ｂから回収される。

【００４８】

一方、主制御部１６は、入賞部３４によって出力された検出信号Ｓを受信した際に、搬送機構２４に対して格納部３７から例えば５個のパチンコ球Ｂ，Ｂ・・を球受け３６に払い出させると共に、表示装置１３に対して遊技用画像Ｇｙのスクロール表示を実行させるコマンドＣを出力する。これに応じて、表示制御部４２が、所定の画像表示処理を実行することによって表示用画像データＤｇをプロジェクタユニット５１に出力する。この際には、プロジェクタユニット５１が投射光Ｌを射出することにより、抽選状態を表す遊技用画像Ｇｙを含む表示画像Ｇが遊技盤３１に投射表示される。この際には、コマンドＣによって指示された表示手順データＤｓに対応する所定時間が経過した時点で、例えば、１～９までの数字がそのスクロール速度を徐々に低下させられ、コマンドＣによって指示された停止図柄で停止表示される。この場合、コマンドＣによって大当たりの数字を停止表示させる旨が指示されているときには、表示制御部４２は、例えば、花火を打ち上げるアニメーション画像や大当たりの数字（例えば、数字の「７７７」）が点滅する画像で構成された表示画像Ｇを投射表示させる。

【００４９】

また、主制御部１６は、表示装置１３に対して大当たりの数字を停止表示させる旨のコマンドＣを出力した際には、コマンドＣの出力から所定時間が経過した時点で大入賞口３５を開扉させる。この際に、開扉された大入賞口３５にパチンコ球Ｂが入賞したときには、主制御部１６は、搬送機構２４に対して、予め規定

された数のパチンコ球Ｂ，Ｂ・・を格納部３７から球受け３６に払い出させると共に保有球数表示部１４に対して保有球数を加算表示させる。（本発明における入賞処理）。この際に、主制御部１６は、搬送機構２４によって球受け３６内に払い出されたパチンコ球Ｂ，Ｂ・・が所定数（例えば２００個）を超えたときには、そのうちの１００個を超える分を格納部３７に落下させることにより、球受け３６内のパチンコ球Ｂ，Ｂ・・の数を１００個以下に維持する。また、利用者によって遊技が続行されることによって球受け３６内のパチンコ球Ｂ，Ｂ・・が例えば１０個を下回ったときには、主制御部１６は、取消ボタン１５ｂが操作されない限り、保有球数の範囲内で搬送機構２４に対して格納部３７から球受け３６に例えば５０個のパチンコ球Ｂ，Ｂ・・を搬送させる。

【００５０】

一方、遊技を終了する際には、利用者は、ハンドル１５ｃの操作を停止すると共に、取消ボタン１５ｂを操作する。これに応じて、主制御部１６は、取消ボタン１５ｂの操作時点で利用者が獲得している保有球数（保有球数表示部１４に表示させている保有球数）と、遊技開始時点で中央管理装置２から受信した貯球数データＤｂと、貸出し管理部１１によって貸し出したパチンコ球Ｂ，Ｂ・・の数とに基づいて、その利用者が遊技終了時点で獲得している最終的な貯球数を演算する。次に、主制御部１６は、演算結果に基づいて貯球数データＤｂを生成すると共に、遊技開始時点で中央管理装置２に送信した認証用データＤｃと生成した貯球数データＤｂとを関連付けてデータ通信部１７に対して中央管理装置２に送信させる。この際に、中央管理装置２では、送信された貯球数データＤｂを新たな貯球数データＤｂとして認証用データＤｃに関連付けて記録する。これにより、遊技によって獲得した出球を含む最新の貯球数に関する情報の記録（登録）が完了する。

【００５１】

一方、中央管理装置２に対して貯球数データＤｂの登録が完了している利用者は、その貯球数データＤｂによって特定される貯球数の範囲内で所望の景品と交換することができる。この場合、この遊技システムＳ１では、景品交換所に足を運んで景品交換する方法と、インターネット接続端末によってウェブサーバ４上

のホームページに接続して景品交換の手続きを実行して景品を郵送させる２種類の交換方法のいずれかを選択することができる。

【００５２】

例えば、景品交換所において景品交換する際には、交換所設備３の設置場所まで足を運んで会員証ＭＣを提示する。次に、係員がカードリーダによって会員証ＭＣから会員番号データを読み取ると共に、利用者に対して暗証番号を入力させる。この際に、管理用端末３ａは、会員証ＭＣから読み取った会員番号データと、入力された暗証番号とに基づいて認証用データＤｃを生成して通信回線網Ｎを介して中央管理装置２に送信する。次いで、中央管理装置２は、管理用端末３ａによって送信された認証用データＤｃを受信したときに、認証用データＤｃ内の会員番号に合致する貯球数データＤｂが存在するか否かを判別し、存在するときには、その会員番号に関連付けられている暗証番号と、認証用データＤｃ内の暗証番号とが一致するか否かを判別する。この場合、両暗証番号が一致したときには、受信した認証用データＤｃ内の会員番号に関連付けられている貯球数データＤｂを読み出して、通信回線網Ｎを介して管理用端末３ａに送信する。これに応じて、管理用端末３ａは、その利用者（会員番号）に関連付けられて登録されている貯球数を表示部に表示させる。この後、利用者は、貯球数の範囲内で所望の景品との交換を依頼して景品を受け取る。また、管理用端末３ａは、係員によって景品交換に使用された貯球数が入力された際に、中央管理装置２によって送信された貯球数データＤｂと、入力された貯球数（景品交換に使用された貯球数）とに基づいて新たな貯球数データＤｂを生成して、その貯球数データＤｂに認証用データＤｃを関連付けて中央管理装置２に送信する。これにより、中央管理装置２には、景品交換に使用された貯球数が減じられた新たな貯球数についての貯球数データＤｂが登録される。

【００５３】

一方、インターネット接続端末（この場合、パーソナルコンピュータ５ａ）によって景品交換手続きを行う際には、利用者は、まず、パーソナルコンピュータ５ａを利用してインターネットを介してウェブサーバ４（管理会社の運営するホームページのディジタルコンテンツ）に接続する。次に、利用者は、自らに付与

されている会員番号と暗証番号とを入力操作する。この際に、パーソナルコンピュータ５ａは、入力操作された会員番号および暗証番号に基づいて認証用データＤｃを生成してウェブサーバ４に送信する。これに応じて、ウェブサーバ４は、パーソナルコンピュータ５ａによって送信された認証用データＤｃに基づいて、その認証用データＤｃ内の会員番号に合致する貯球数データＤｂが存在するか否かを判別する。また、ウェブサーバ４は、会員番号に合致する貯球数データＤｂが存在するときに、その貯球数データＤｂに関連付けられている認証用データＤｃ内の暗証番号とパーソナルコンピュータ５ａによって送信された暗証番号とが一致するか否かを判別する。この際に、会員番号に関連付けられた貯球数データＤｂが存在し、かつ両暗証番号が一致するときには、その貯球数データＤｂをパーソナルコンピュータ５ａに送信する。これにより、パーソナルコンピュータ５ａの表示部には、利用者によって獲得されている貯球数が表示される。

【００５４】

次に、利用者は、自らが獲得している貯球数の範囲内で交換可能な景品を選択操作する。この際に、ウェブサーバ４では、利用者によって選択操作された景品が、その利用者の獲得している貯球数内で交換可能か否かを判別し、交換可能と判別したときには、その交換に必要とされる貯球数を減じた新たな貯球数データＤｂを生成して、パーソナルコンピュータ５ａおよび中央管理装置２の双方に送信すると共に、選択された景品を利用者に対して郵送するための手続き（例えば、郵送リスト情報に対する追記）を実行する。これに応じて、パーソナルコンピュータ５ａでは、景品交換の手続きが完了した旨のメッセージと、景品交換に使用された貯球数を減じた新たな貯球数とが表示される。また、中央管理装置２には、景品交換に使用された貯球数を減じた新たな貯球数に対応する貯球数データＤｂが認証用データＤｃに関連付けられて登録される。

【００５５】

このように、このパチンコ台１によれば、主制御部１６がデータ通信部１７に対して貯球数データＤｂを読出し可能に中央管理装置２に記録させると共に貸出し管理部１１と相俟って決済貸出し処理と貯球貸出し処理とのいずれかを実行し、遊技機構１２が回収口３１ｂから回収したパチンコ球Ｂ，Ｂ・・、および球受

け３６内のパチンコ球Ｂ，Ｂ・・を打出し部３２に供給可能に構成されて所定数のパチンコ球Ｂ，Ｂ・・を循環使用することにより、パチンコ球Ｂ，Ｂ・・をパチンコ台や球貸し機に搬送する球搬送機構、および獲得した出球をカウントする計数機等の設備を不要としつつ遊技させることができる。このため、駅構内や食堂等に設置し得るパチンコ台を提供することができる結果、パチンコ愛好家に対して、いつでも気軽にパチンコを楽しめる環境を提供することができる。この場合、このパチンコ台１では、例えば表示部上に仮想的に表示された仮想パチンコ台による遊技とは異なり、遊技盤３１上をパチンコ球Ｂが落下する本物のパチンコ台１を使用した遊技のため、パチンコ愛好家に対して満足する遊技を提供することができる。

【００５６】

また、このパチンコ台１によれば、球受け３６の上面開口部位をガラス板３６ａで閉塞すると共に、貸出し管理部１１の搬送機構２４が貸出し用のパチンコ球Ｂ，Ｂ・・を球受け３６に供給することにより、払い出されたパチンコ球Ｂ，Ｂ・・を利用者に視認させつつ、パチンコ球Ｂ，Ｂ・・が利用者によって持ち去られるのを回避することができる。

【００５７】

さらに、このパチンコ台１によれば、選択操作によっていずれかのゲーム（遊技）が選択されたときに主制御部１６が表示装置１３に所定のコマンドＣを出力し、表示装置１３が出力されたコマンドＣに応じて表示手順データＤｓを特定して表示画像Ｇを表示することにより、遊技の種類が異なる複数台のパチンコ台を設置することなく、１台のパチンコ台１で２種類の遊技を楽しませることができる。また、従来のパチンコ台とは異なり、異なる種類の遊技を迅速かつ容易に開始させることができる。

【００５８】

また、このパチンコ台１によれば、選択操作されたゲームについての盤面図柄Ｇｂおよび遊技用画像Ｇｙを表示制御部４２がコマンドＣに応じてプロジェクタユニット５１に対して投射表示させることにより、例えばＬＣＤパネルやＣＲＴで構成した画像表示部とは異なり、ゲームの変更に応じて盤面図柄も変更するこ

とができる。したがって、ＬＣＤパネルやＣＲＴ等に表示される遊技用画像のみを変更するのと比較して、より趣向性の高い表示画像を表示させることができる。

【００５９】

さらに、このパチンコ台１によれば、遊技盤３１の表面３１ａ側を落下するパチンコ球Ｂを表面３１ａで通過させて表面３１ａ側に落下させる孔３４Ｈが形成されると共に、パチンコ球Ｂが孔３４Ｈを通過したときに検出信号Ｓを出力するコイル３４Ｌを備えて入賞部３４を構成したことにより、打出し部３２によって打ち出されたパチンコ球Ｂ，Ｂ・・のすべて（大入賞口３５に入賞したパチンコ球Ｂ，Ｂ・・を除く）を回収口３１ｂから回収することができる。このため、パチンコ球Ｂ，Ｂ・・の回収機構を簡易に構成できるため、遊技盤３１の背面側にパチンコ球Ｂを回収するタイプの入賞部と比較してパチンコ台１を簡易に構成することができる。また、遊技盤３１の背面側にパチンコ球Ｂを回収するタイプのパチンコ台では、回収したパチンコ球Ｂを格納部３７に移動させるパイプ等がプロジェクタユニット５１による表示画像Ｇの投射表示を妨げる（パイプ等の陰が映し出される）のに対し、この入賞部３４によれば、パイプ等を不要とすることができる結果、パイプ等の陰が表示されない表示画像Ｇを投射表示することができる。

【００６０】

また、このパチンコ台１によれば、主制御部１６が選択されたゲームに応じて各入賞部３４，３４・・のうちの所定の入賞部３４を突出位置にスライドさせ、その他の入賞部３４を収納位置にスライドさせることにより、ゲーム毎に盤面図柄Ｇｂや遊技用画像Ｇｙのみが変更させられるだけのパチンコ台（入賞部３４が突出状態で遊技盤３１に固定されているパチンコ台）と比較して、より趣向性の高い遊技を提供することができる。

【００６１】

さらに、このパチンコ台１によれば、主制御部１６が選択されたゲームに応じてゲージ３３を移動させることにより、ゲーム毎に盤面図柄Ｇｂや遊技用画像Ｇｙのみが変更させられるだけのパチンコ台（ゲージ３３，３３・・が移動するこ

となく遊技盤３１に固定されているパチンコ台）と比較して、より変化に富んで趣向性の高い遊技を提供することができる。

【００６２】

また、このパチンコ台１によれば、貸出し管理部１１（主制御部１６）が所定の決済方法として、現金、プリペイドカードおよび代理決済手段（一例としてクレジットカード）のいずれかを用いた決済方法によって貸出し料を受領する決済貸出し処理を実行することにより、例えば、プリペイドカード等を所有していないときには、現金を用いてパチンコ球Ｂ，Ｂ・・を借り入れ、現金を持ち合わせていないときにはプリペイドカード等を用いてパチンコ球Ｂ，Ｂ・・を借り入れて遊技を行うことができる。

【００６３】

さらに、このパチンコ台１および遊技システムＳ１によれば、主制御部１６がデータ通信部１７に対して通信回線網Ｎを介して中央管理装置２に貯球数データＤｂを読出し可能に記録させることにより、貯球数データＤｂの改ざんを回避しつつ、各地に点在する複数のパチンコ台１，１・・によって遊技を行う際に、中央管理装置２に記録されている貯球数データＤｂによって特定される貯球数の範囲内パチンコ球Ｂ，Ｂ・・を借り入れることができる。

【００６４】

また、この遊技システムＳ１によれば、中央管理装置２から貯球数データＤｂを読み出し（受信し）、かつ、読み出した貯球数データＤｂによって特定される貯球数の範囲内での景品交換処理を実行して交換した景品に対応する貯球数を減じた新たな貯球数データＤｂを中央管理装置２に記録させる管理用端末３ａまたはパーソナルコンピュータ５ａを備えたことにより、従来のパチンコ台による遊技時と同様にして、獲得した貯球の範囲内で景品と交換することができる。この場合、この遊技システムＳ１によれば、従来のパチンコ店における景品交換時とは異なり、出球を球箱に収容して計数機まで持ち運ぶ必要がないため、利用者の負担を軽減することができる。

【００６５】

さらに、この遊技システムＳ１によれば、空調設備、照明設備および音響設備

が設置されて利用者が入室可能に構成されると共に移動設置可能に構成されたパチンコボックス内にパチンコ台１を設置したことにより、パチンコ台１、空調設備および照明設備をパチンコボックス内に予め設置した状態で、設置場所に移動させて設置することができるため、駅構内や食堂等にパチンコ台を容易に設置することができる。また、パチンコ台１を剥き出しで駅構内等に設置するのと比較して、利用者に対して遊技に集中できる環境を提供することができる。

【００６６】

なお、本発明は、上記した本発明の実施の形態に限定されない。例えば、本発明の実施の形態では、貯球数データＤｂを通信回線網Ｎを介して中央管理装置２に記録させる構成を採用した例について説明したが、本発明はこれに限定されず、例えば、パチンコ台にカードリーダライタを配設すると共に、このカードリーダライタを介してカード型記憶媒体（一例として、磁気カードやＩＣカード）などのリムーバブルメディアに貯球数データＤｂや認証用データＤｃを読出し可能に記録する構成を採用することができる。この場合、リムーバブルメディアに貯球数データＤｂを記録させる構成を採用したときには、景品交換に際して管理用端末３ａによってリムーバブルメディアから貯球数データＤｂを読み出して景品交換処理を行うことができる。この構成によれば、中央管理装置２を不要にできる結果、遊技システムＳ１を非常に安価に構築することができる。しかしながら、上記した遊技システムＳ１とは異なり、利用者宅設備５のパーソナルコンピュータ５ａを使用した景品交換手続きを行うためには、パーソナルコンピュータ５ａにカードリーダを接続する必要が生じる。また、この構成を採用した場合には、リムーバブルメディア内の貯球数データＤｂが改ざんされるおそれがある。したがって、リムーバブルメディアに貯球数データＤｂを記録させると共に、リムーバブルメディアに記録させた貯球数データＤｂと同じ貯球数データＤｂを中央管理装置２などに記録させ、かつ、景品交換やパチンコ球Ｂの貸出しに際しては、リムーバブルメディア内の貯球数データＤｂと中央管理装置２に記録されている貯球数データＤｂとの同一性を確認するのが好ましい。

【００６７】

また、本発明の実施の形態では、パチンコ球Ｂの貸出しや景品交換に際して中

央管理装置２がパチンコ台１等によって送信された認証用データＤｃに基づいて認証処理を実行する例を説明したが、本発明はこれに限定されず、パチンコ台１側で認証処理を実行する構成を採用することができる。具体的には、主制御部１６が操作部２３から入力された暗証番号と中央管理装置２から読み出した（送信させた）認証用データＤｃ内の暗証番号との同一性を判別し、両暗証番号が一致したときに貸出し管理部１１に対してパチンコ球Ｂ，Ｂ・・の貸出しを許容するように構成する。この構成によれば、上記した遊技システムＳ１と同様にして、例えば会員証ＭＣの拾得者によるパチンコ球Ｂ，Ｂ・・の借入れや景品交換を確実に防止することができる。さらに、本発明の実施の形態では、現金、プリペイドカードおよびクレジットカードを用いてパチンコ球Ｂ，Ｂ・・の貸出し料を決済可能に構成した例を説明したが、本発明はこれに限定されない。例えば、パチンコ台が携帯電話とアクセスして携帯電話の電話番号を特定し、後に、その電話番号の携帯電話による通話料と共にパチンコ球Ｂ，Ｂ・・の貸出し料を決済する方法（本発明における代理決済手段の他の一例）によって決済する構成を採用することもできる。

【００６８】

さらに、本発明の実施の形態では、本発明における入賞部として、パチンコ球Ｂの直径よりもやや大径の孔３４Ｈが形成された入賞部３４を用いた例について説明したが、入賞部の形状および構成はこれに限定されず、例えば、図１１に示すように、孔３４Ｈに代えて切り欠き７５を形成すると共にコイル３４Ｌに代えて近接センサ（遊技球検出センサ）７６を配設した入賞部７４を採用することもできる。この場合、入賞部７４の切り欠き７５は、パチンコ球Ｂの直径よりもやや幅広に切り欠かれている。また、近接センサ７６は、切り欠き７５を通過するパチンコ球を検出し、かつ入賞部７４の近傍を通過するパチンコ球Ｂを検出しないように配設されている。したがって、入賞部３４に代えて入賞部７４を採用した場合であっても、入賞部３４と同様の効果を得ることができる。なお、近接センサ７６としては、高周波発振型、静電容量型および磁気型などの各種の近接センサを採用することができる。また、入賞部３４における孔３４Ｈの形状は、円形に限定されず、四角形や楕円形であってもよい。さらに、孔３４Ｈの開口面積

については、パチンコ球Ｂが通過し得ることを条件にして任意の大きさに形成することができる。加えて、本発明に係るパチンコ台は、通過型の入賞部を有するパチンコ台に限定されず、一般的なパチンコ台における入賞部のように遊技盤の背面側にパチンコ球Ｂを回収するタイプの入賞部を採用して構成することもできる。

【００６９】

また、本発明の実施の形態では、２種類のゲーム（遊技）を選択可能に構成されたパチンコ台１を例に挙げて説明しがた、本発明に係るパチンコ台には、１種類のゲームのみによる遊技が可能に構成されたパチンコ台や、３種類以上のゲームによる遊技が可能に構成されたパチンコ台が含まれる。さらに、本発明の実施の形態では、プロジェクタユニット５１によって遊技盤３１の背面側に表示画像Ｇを投射表示する表示装置１３を備えたパチンコ台１を例に挙げて説明したが、本発明に係る画像表示部の構成はこれに限定されず、ＬＣＤパネルやＣＲＴによって各種の表示画像Ｇを表示する構成を採用することもできる。また、本発明の実施の形態では、表示装置１３によって表示画像Ｇを遊技盤３１に投射表示すると共に保有球数表示部１４によって保有球数を表示する構成を例に挙げて説明したが、本発明はこれに限定されず、表示装置１３によって表示画像Ｇに保有球数を重ね合わせた表示画像を投射表示させてもよい。この場合、保有球数の表示については、本発明の実施の形態に例示した数字による表示のみならず、例えば、１０００個の保有球数を示す球箱の図柄と共に端数分を数字で表示する構成を採用することができる。

【００７０】

【発明の効果】

以上のように、本発明に係るパチンコ台によれば、貯球数記録部が貯球数情報を読出し可能に外部装置に記録させ、貸出し管理部が決済貸出し処理と貯球貸出し処理とのいずれかを実行し、遊技機構が入賞部を通過した遊技球、遊技球回収口から回収した遊技球、および球受け内の遊技球を遊技球打出し部に供給可能に構成されて所定数の当該遊技球を循環使用することにより、遊技球をパチンコ台や球貸し機に搬送する球搬送機構、および獲得した出球をカウントする計数機等

の設備を不要としつつ遊技させることができる。このため、駅構内や食堂等に設置し得るパチンコ台を提供することができる結果、パチンコ愛好家に対して、いつでも気軽にパチンコを楽しめる環境を提供することができる。この場合、本発明に係るパチンコ台では、例えば表示部上に仮想的に表示された仮想パチンコ台による遊技とは異なり、遊技盤上を遊技球が落下する本物のパチンコ台を使用した遊技のため、パチンコ愛好家に対して満足する遊技を提供することができる。

【００７１】

また、本発明に係るパチンコ台によれば、球受けの上面開口部位を透明材料で閉塞すると共に、貸出し管理部が貸出し用の遊技球を球受けに供給することにより、払い出された遊技球を利用者に視認させつつ、遊技球が利用者によって持ち去られるのを回避することができる。

【００７２】

さらに、本発明に係るパチンコ台によれば、選択操作によっていずれかの遊技が選択されたときに制御部が画像表示部に特定情報を出力し、画像表示部が出力された特定情報に応じて表示手順情報を特定して遊技用画像を表示することにより、遊技の種類が異なる複数台のパチンコ台を設置することなく、１台のパチンコ台で複数種類の遊技を楽しませることができる。また、従来のパチンコ台とは異なり、異なる種類の遊技を迅速かつ容易に開始させることができる。

【００７３】

また、本発明に係るパチンコ台によれば、選択操作された遊技についての盤面図柄および遊技用画像を表示制御部が特定情報に応じて投射機構に対して投射表示させることにより、例えばＬＣＤパネルやＣＲＴで構成した画像表示部とは異なり、遊技の変更に応じて盤面図柄も変更することができる。したがって、ＬＣＤパネルやＣＲＴ等に表示される遊技用画像のみを変更するのと比較して、より趣向性の高い表示画像を表示させることができる。

【００７４】

さらに、本発明に係るパチンコ台によれば、遊技盤の表面側を落下する遊技球を表面側で通過させて表面側に落下させる孔または切り欠きが形成されると共に、遊技球が孔または切り欠きを通過したときに検出信号を出力する遊技球検出セ

ンサを備えて入賞部を構成したことにより、遊技球打出し部によって打ち出された遊技球のすべて（大入賞口に入賞した遊技球を除く）を遊技球回収口から回収することができる。このため、遊技球の回収機構を簡易に構成できるため、遊技盤の背面側に遊技球を回収するタイプの入賞部と比較してパチンコ台を簡易に構成することができる。また、遊技盤の背面側に遊技球を回収するタイプのパチンコ台では、回収した遊技球を移動させるパイプ等が投射機構による表示画像の投射表示を妨げる（パイプ等の陰が映し出される）のに対し、この入賞部によれば、パイプ等を不要とすることができる結果、パイプ等の陰が表示されない表示画像を投射表示することができる。

【００７５】

また、本発明に係るパチンコ台によれば、制御部が選択された遊技に応じて各入賞部のうちの所定の入賞部を突出位置にスライドさせ、その他の入賞部を収納位置にスライドさせることにより、遊技毎に盤面図柄や遊技用画像のみが変更させられるだけのパチンコ台（入賞部が突出状態で遊技盤に固定されているパチンコ台）と比較して、より趣向性の高い遊技を提供することができる。

【００７６】

さらに、本発明に係るパチンコ台によれば、制御部が選択された遊技に応じてゲージを移動させることにより、遊技毎に盤面図柄や遊技用画像のみが変更させられるだけのパチンコ台（ゲージが移動することなく遊技盤に固定されているパチンコ台）と比較して、より変化に富んで趣向性の高い遊技を提供することができる。

【００７７】

また、本発明に係るパチンコ台によれば、貸出し管理部が所定の決済方法として、現金、プリペイドカードおよび代理決済手段のいずれかを用いた決済方法によって貸出し料を受領する決済貸出し処理を実行することにより、例えば、プリペイドカード等を所有していないときには、現金を用いて遊技球を借り入れ、現金を持ち合わせていないときにはプリペイドカード等を用いて遊技球を借り入れて遊技を行うことができる。

【００７８】

さらに、本発明に係るパチンコ台によれば、貯球数記録部が貯球数情報を所定の認証用情報に関連付けて外部装置に記録させ、貸出し管理部が入力情報と認証用情報とが一致したときに遊技球の貸出しを許容することにより、その貯球を獲得した者以外の第三者（例えば会員証の拾得者）によって遊技球の借入れや景品交換が行われるのを確実に防止することができる。

【００７９】

また、本発明に係るパチンコ台によれば、貯球数記録部が外部装置としてのリムーバブルメディアに対して貯球数情報を読出し可能に記録させることにより、中央管理装置等の情報記録専用の装置を不要にできるため、遊技システムを非常に簡易に構築することができる。

【００８０】

さらに、本発明に係るパチンコ台および遊技システムによれば、貯球数記録部が通信回線網を介して直接または他の装置を介して外部装置に貯球数情報を読出し可能に記録させることにより、貯球数情報の改ざんを回避しつつ、各地に点在する複数のパチンコ台によって遊技を行う際に、外部装置に記録されている貯球数情報によって特定される貯球数の範囲内遊技球を借り入れることができる。

【００８１】

また、本発明に係る遊技システムによれば、貯球数情報を直接または他の装置を介して中央管理装置から読み出し、かつ、読み出した貯球数情報によって特定される貯球数の範囲内での景品交換処理を実行して交換した景品に対応する貯球数を減じた新たな貯球数情報を生成すると共に直接または他の装置を介して中央管理装置に記録させる景品交換処理装置を備えたことにより、従来のパチンコ台による遊技時と同様にして、獲得した貯球の範囲内で景品と交換することができる。この場合、この遊技システムによれば、従来のパチンコ店における景品交換時とは異なり、出球を球箱に収容して計数機まで持ち運ぶ必要がないため、利用者の負担を軽減することができる。

【００８２】

さらに、本発明に係る遊技システムによれば、照明設備が設置されて利用者が入室可能に構成されると共に移動設置可能に構成された箱体内にパチンコ台を設

置したことにより、パチンコ台および照明設備等を箱体内に予め設置した状態で、設置場所に移動させて設置することができるため、駅構内や食堂等にパチンコ台を容易に設置することができる。また、パチンコ台を剥き出しで駅構内等に設置するのと比較して、利用者に対して遊技に集中できる環境を提供することができる。

【図面の簡単な説明】

【図１】

本発明の実施の形態に係る遊技システムＳ１の構成を示すブロック図である。

【図２】

本発明の実施の形態に係るパチンコ台１の構成を示すブロック図である。

【図３】

パチンコ台１の概略構成を示す正面図である。

【図４】

パチンコ台１の概略構成を示す側面断面図である。

【図５】

パチンコ台１における入賞部３４の外観斜視図である。

【図６】

突出状態の入賞部３４および遊技盤３１の断面図である。

【図７】

収納状態の入賞部３４および遊技盤３１の断面図である。

【図８】

パチンコ台１の遊技盤３１に表示された貸出し方法選択用画面６１の一例を示す表示画面図である。

【図９】

パチンコ台１の遊技盤３１に表示された認証用画面６２の一例を示す表示画面図である。

【図１０】

パチンコ台１の遊技盤３１に表示されたゲーム選択用画面６３の一例を示す表示画面図である。

【図１１】

本発明の他の実施の形態に係る入賞部７４の外観斜視図である。

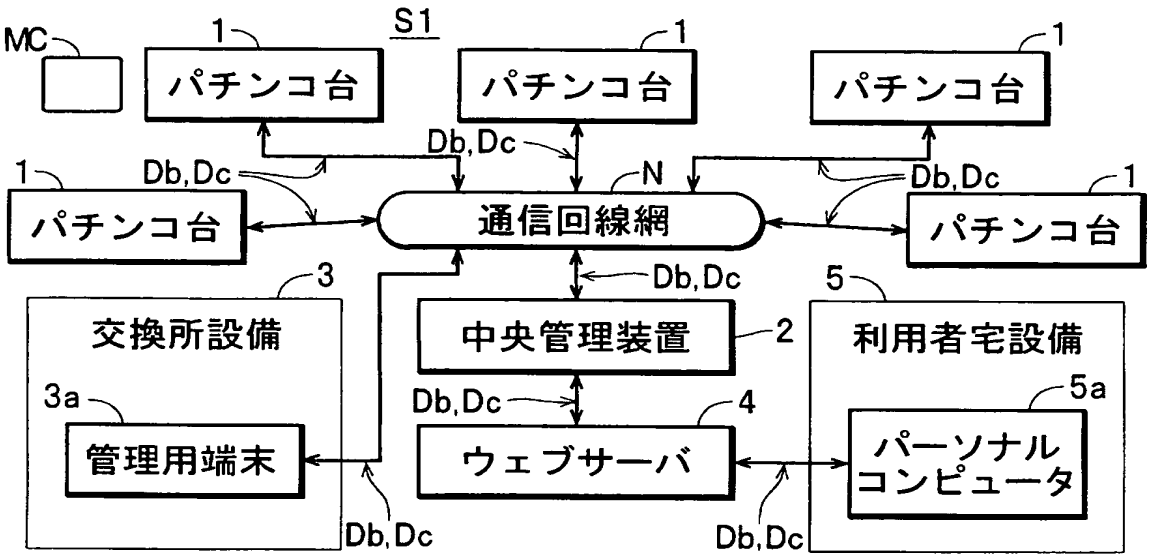
【符号の説明】

１　パチンコ台
２　中央管理装置
３　交換所設備
３ａ　管理用端末
４　ウェブサーバ
５　利用者宅設備
５ａ　パーソナルコンピュータ
１１　貸出し管理部
１２　遊技機構
１３　表示装置
１４　保有球数表示部
１５　操作部
１６　主制御部
１７　データ通信部
２１　カードリーダ
２２　現金計数機
２３　操作部
２４　搬送機構
３１　遊技盤
３１ａ　表面
３１ｂ　回収口
３２　打出し部
３３　ゲージ
３４，７４　入賞部
３４Ｈ　孔
３４Ｌ　コイル

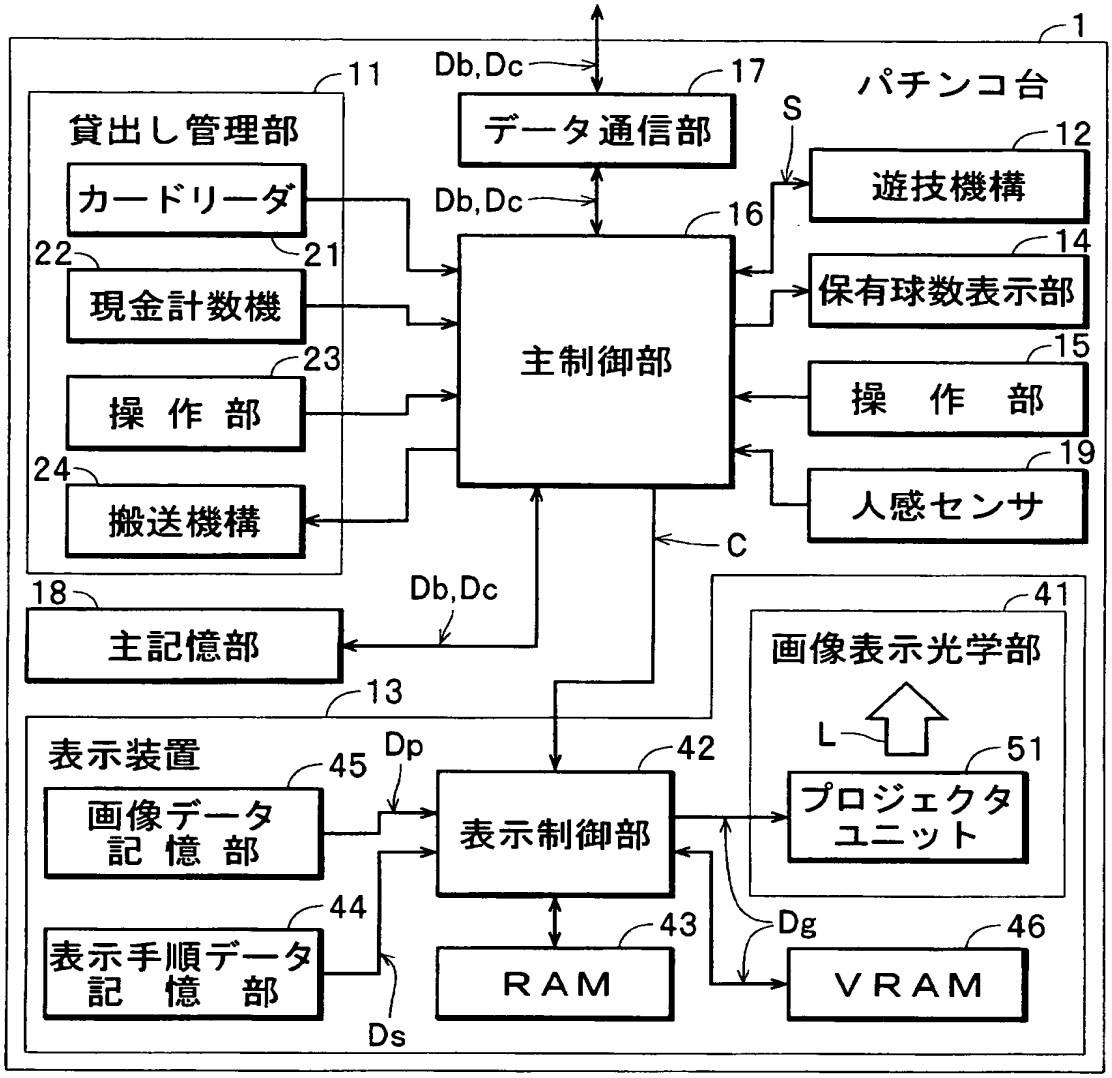
３５　大入賞口
３６　球受け
３６ａ　ガラス板
３７　格納部
４１　画像表示光学部
４２　表示制御部
５１　プロジェクタユニット
５２　スクリーンフィルム
６０　カーソル
６１　貸出し方法選択用画面
６２　認証用画面
６３　ゲーム選択用画面
７５　切り欠き
７６　近接センサ
Ｂ　パチンコ球
Ｇ　表示画像
Ｇｂ　盤面図柄
Ｇｙ　遊技用画像
Ｄｂ　貯球数データ
Ｄｃ　認証用データ
Ｄｓ　表示手順データ
Ｌ　投射光
Ｎ　通信回線網
Ｓ　検出信号
Ｓ１　遊技システム

【書類名】　図面

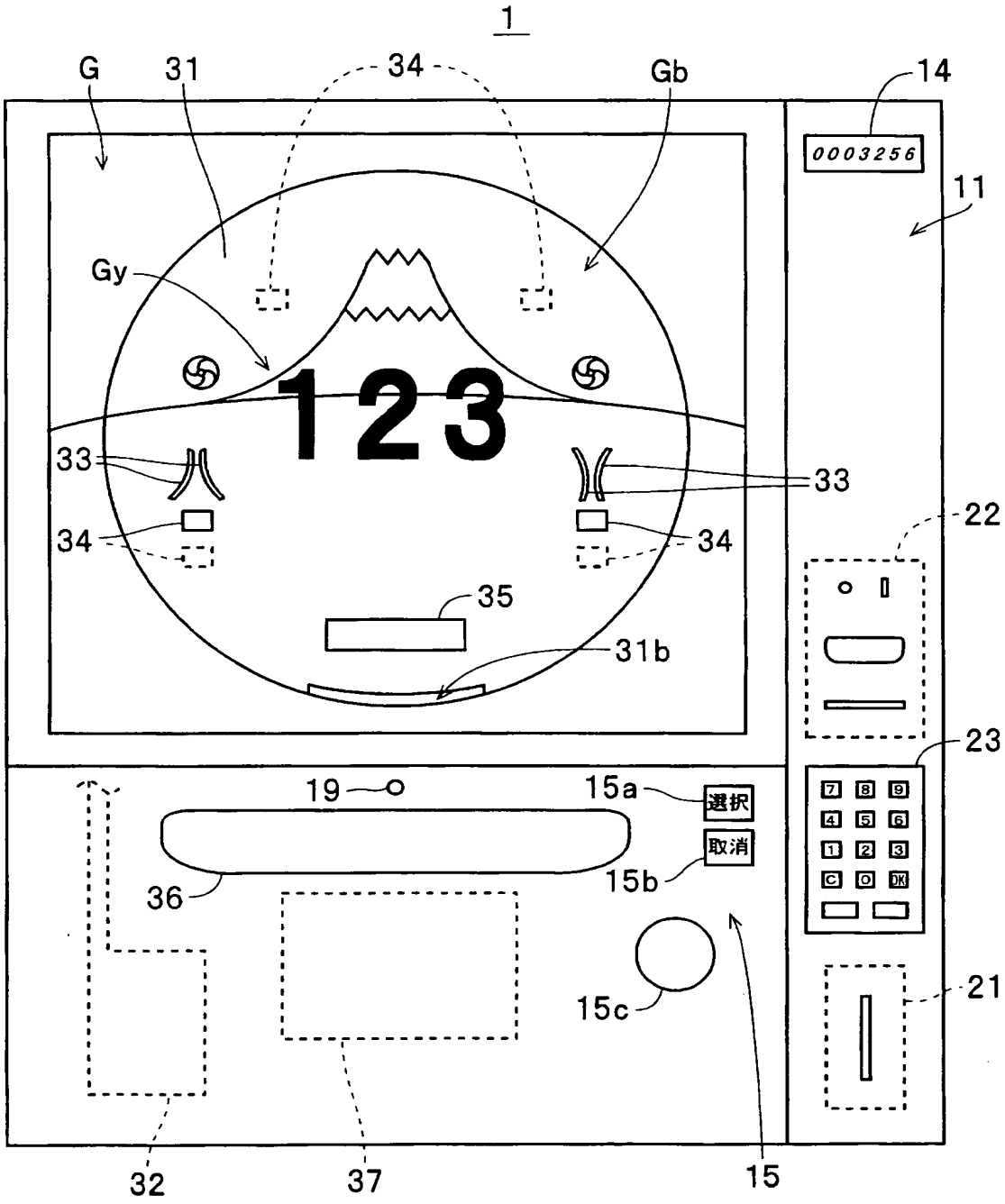
【図１】


MC
1
S1
パチンコ台
1
パチンコ台
1
パチンコ台
Db,Dc
1
Db,Dc
N
Db,Dc
1
パチンコ台
通信回線網
パチンコ台
3
Db,Dc
5
交換所設備
中央管理装置
2
利用者宅設備
3a
Db,Dc
4
5a
管理用端末
ウェブサーバ
パーソナル
コンピュータ
Db,Dc
Db,Dc

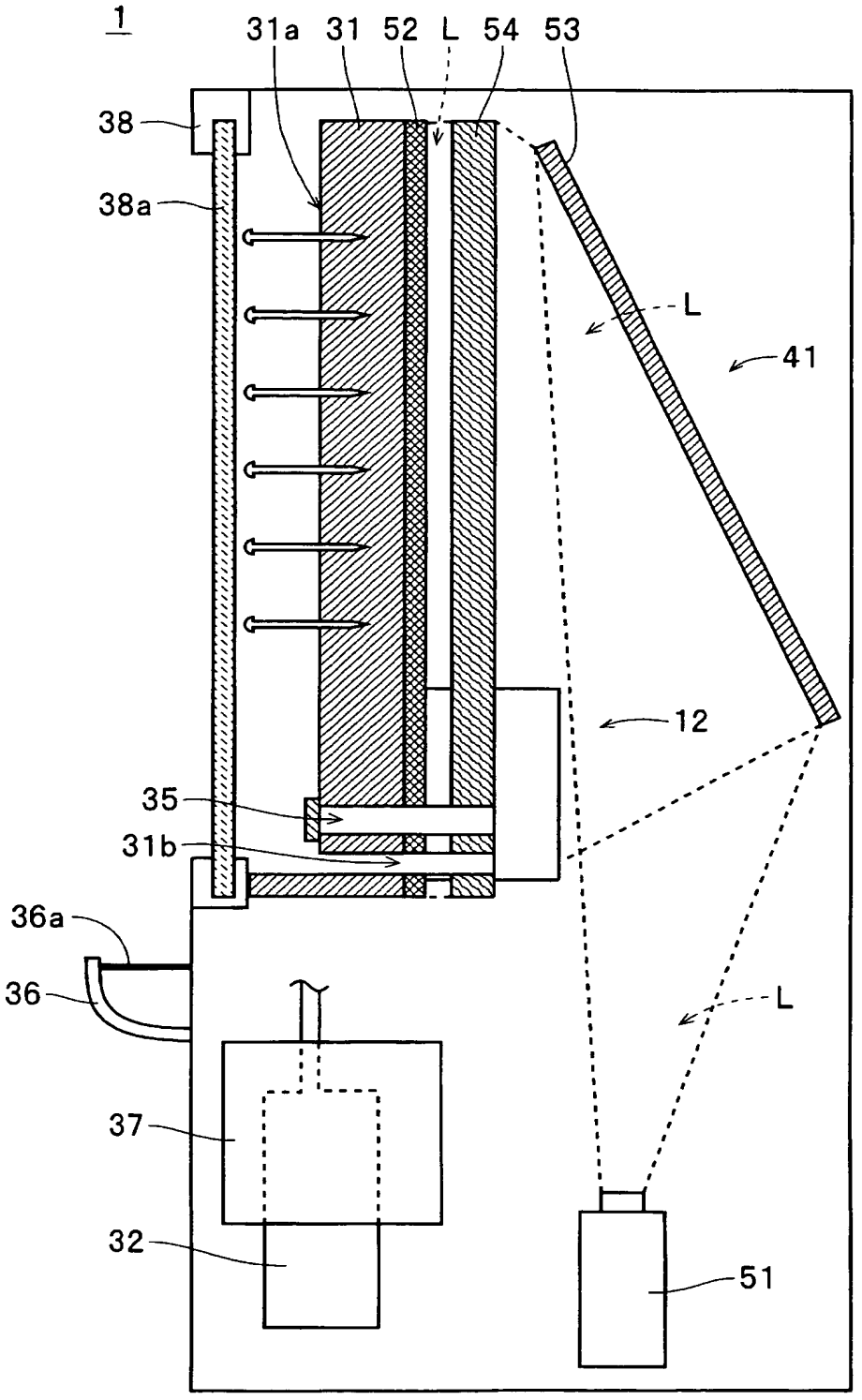
【図２】


1
パチンコ台
11
貸出し管理部
カードリーダ
21
22
現金計数機
23
操 作 部
24
搬送機構
Db,Dc
17
データ通信部
Db,Dc
16
主制御部
S
12
遊技機構
14
保有球数表示部
15
操 作 部
19
人感センサ
C
Db,Dc
18
主記憶部
41
画像表示光学部
L
51
プロジェクタユニット
13
表示装置
Dp
45
画像データ記憶部
42
表示制御部
44
表示手順データ記憶部
43
RAM
Dg
46
VRAM
Ds

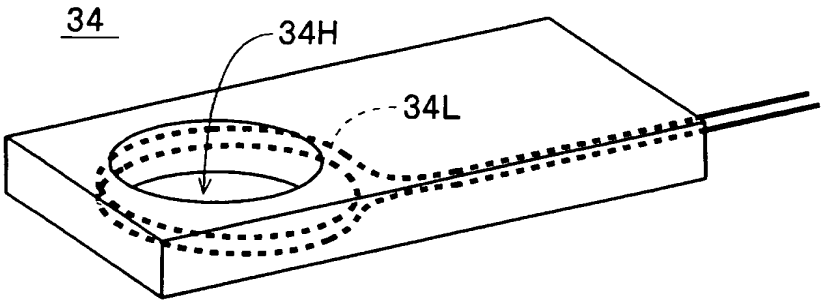
【図３】


1
G
31
34
Gb
14
0003256
11
Gy
123
33
33
22
34
34
35
31b
23
19
15a
選択
取消
36
15b
15c
21
32
37
15

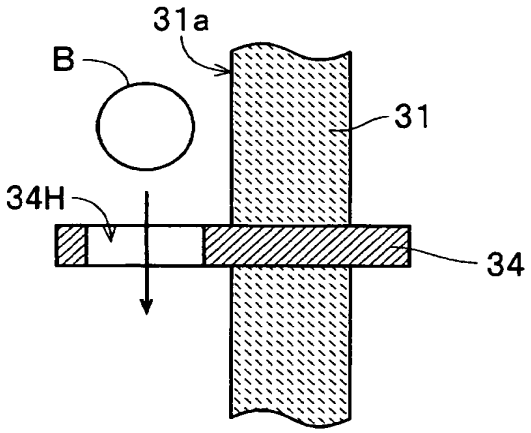
【図４】



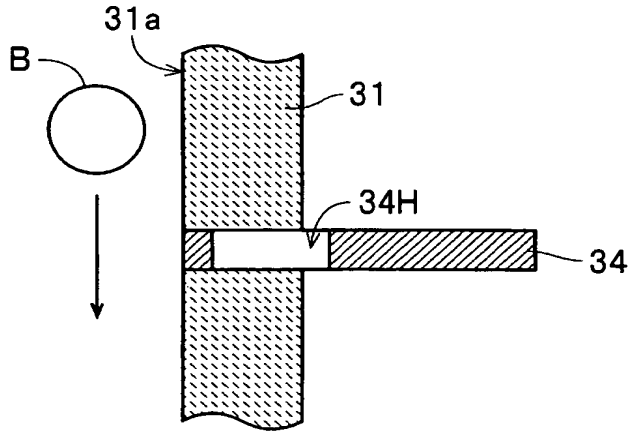
【図５】



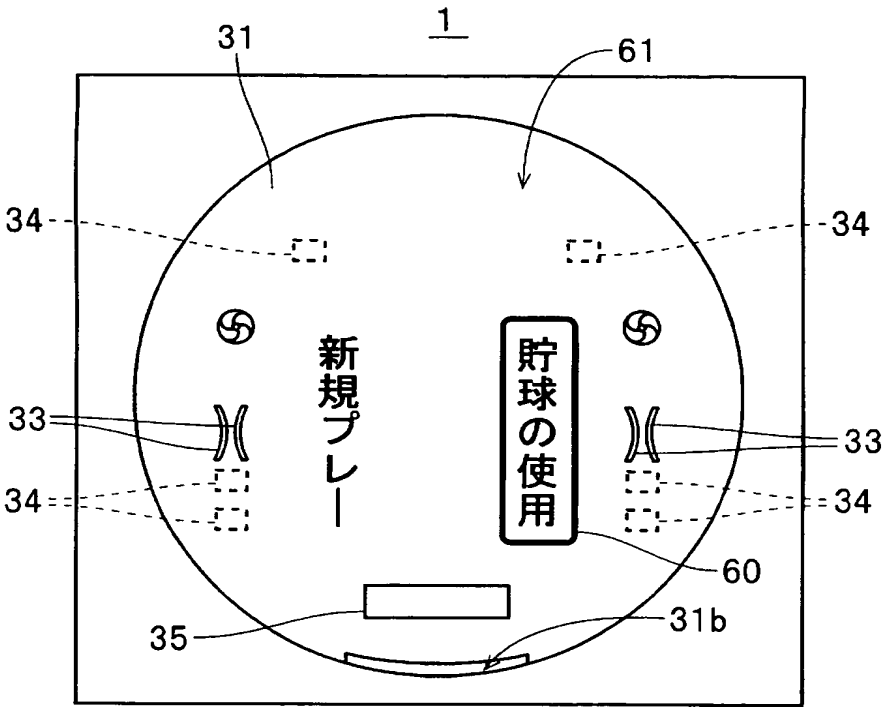
【図６】



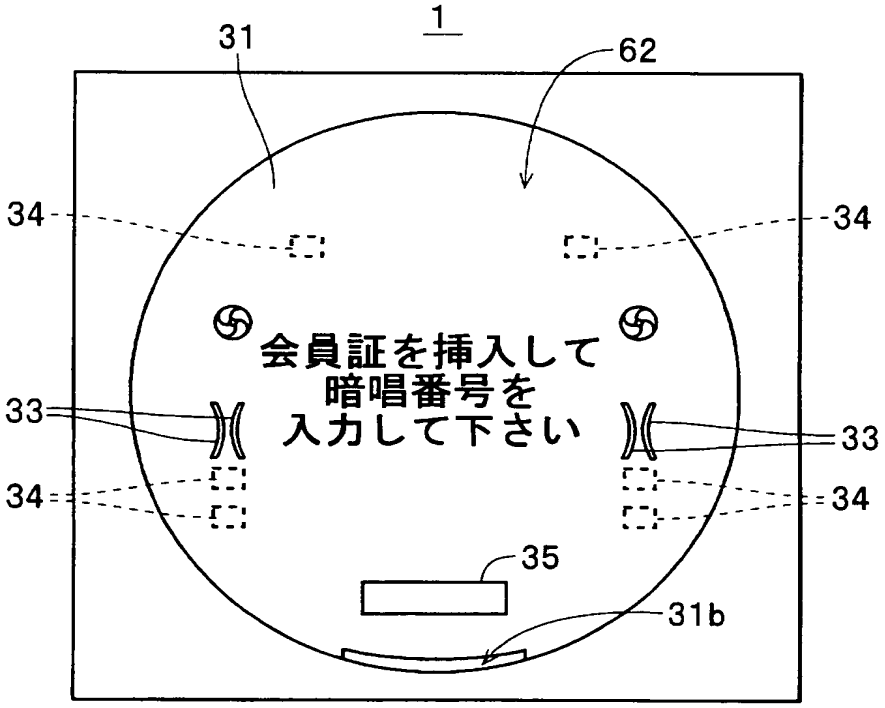
【図７】



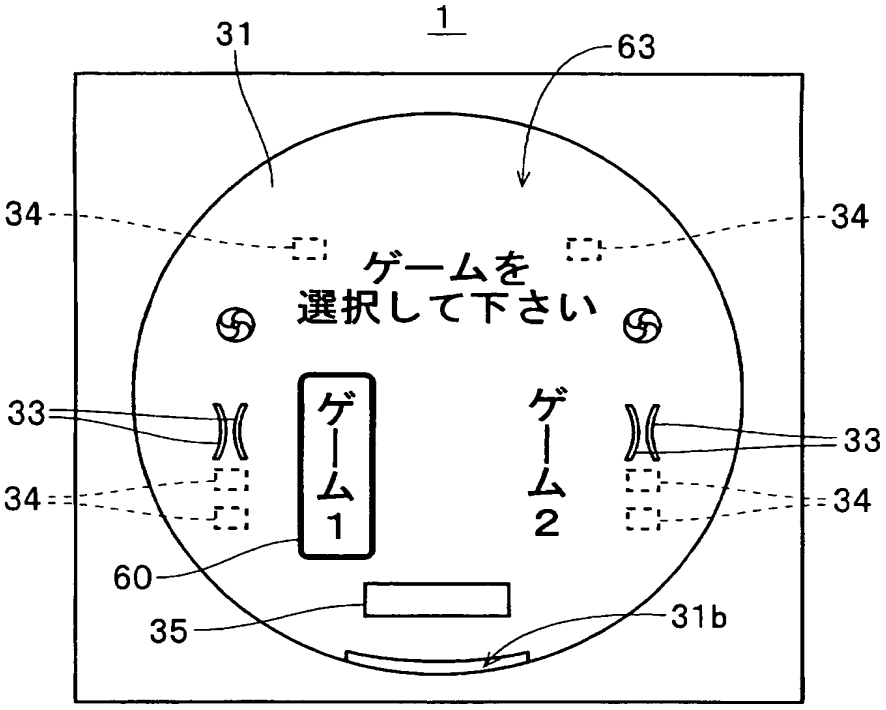
【図８】


1
31
61
34
34
新規プレー
貯球の使用
33
33
34
34
60
35
31b

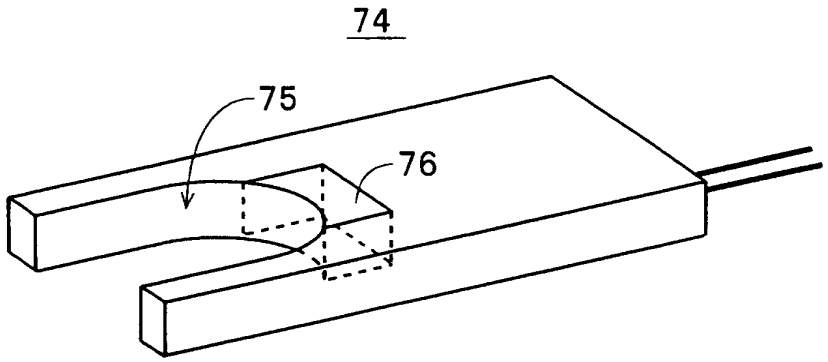
【図９】


1
31
62
34
34
会員証を挿入して
暗唱番号を
入力して下さい
33
33
34
34
35
31b

【図１０】



【図１１】



【書類名】　　要約書

【要約】

【課題】　駅構内や食堂等に簡易に設置し得るパチンコ台を提供する。

【解決手段】　貯球数データＤｂを読出し可能に外部装置に記録させる主制御部１６およびデータ通信部１７を備え、貸出し管理部１１は、所定の決済方法に従って遊技球の貸出し料が決済されたときに決済された貸出し料に対応する数の遊技球を貸し出す決済貸出し処理と、外部装置に記録されている貯球数データＤｂに基づいて特定される貯球数の範囲内で遊技球を貸し出す貯球貸出し処理とのいずれか選択された処理を実行し、遊技機構１２は、所定数の遊技球を循環使用可能に構成されて、入賞部を通過した遊技球、遊技球回収口から回収した遊技球、および球受け内の遊技球を遊技球打出し部に供給する。

【選択図】　　図２

認定・付加情報

特許出願の番号	特願２００２－２９８９８８
受付番号	５０２０１５３８２７２
書類名	特許願
担当官	第二担当上席　　００９１
作成日	平成１４年１０月１５日

＜認定情報・付加情報＞

【提出日】　平成14年10月11日

次頁無

特願２００２－２９８９８８

出　願　人　履　歴　情　報

識別番号　　［０００００２３６９］

１．変更年月日　　１９９０年　８月２０日
［変更理由］　　新規登録
住　所　　東京都新宿区西新宿２丁目４番１号
氏　名　　セイコーエプソン株式会社